

УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ АЛЬФРЕДА НОБЕЛЯ
КАФЕДРА МІЖНАРОДНОГО МАРКЕТИНГУ

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА МАГІСТРА

на тему

«Розробка стратегії просування товару на ринок»

Виконав: здобувач 2 курсу
групи МГ-23м
Спеціальності 075 Маркетинг
Воркун Віталій Дмитрович
Керівник: Мішустіна Т.С.,
к.е.н., доцент

Дніпро

2025

УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ АЛЬФРЕДА НОБЕЛЯ

КАФЕДРА МІЖНАРОДНОГО МАРКЕТИНГУ

Анотація

Кваліфікаційній роботі магістра «Розробка стратегії просування товару на ринок» проаналізовано сучасний стан ринку відеоігор, оцінено конкурентне середовище, досліджено поведінкові характеристики цільової аудиторії та розглянуто інструменти й канали маркетингових комунікацій. Робота базується на використанні SWOT-аналізу, конкурентного аналізу та інструментів PESTEL для визначення стратегічних переваг гри «Propagation». Запропонована стратегія включає етапи планування, реалізації та оцінки ефективності маркетингових заходів, а також враховує інноваційні підходи до цифрових комунікацій. Особливу увагу приділено формуванню унікальної торгової пропозиції, орієнтованої на жанр Survival Horror та альтернативний сюжет. Результати дослідження спрямовані на підвищення конкурентоспроможності інді-розробників.

Ключові слова: стратегія просування, Survival Horror, маркетингові комунікації, інді-розробники, цільова аудиторія, цифрові платформи, конкурентний аналіз.

Abstract

The master's thesis, "Development of a Product Promotion Strategy in the Market," analyzes the current state of the video game market, assesses the competitive environment, examines behavioral characteristics of the target audience, and explores marketing communication tools and channels. The research framework is grounded in SWOT analysis, competitive analysis, and PESTEL tools to identify strategic advantages for the game "Propagation." The proposed strategy includes planning, implementation, and evaluation phases of marketing activities, integrating innovative approaches to digital communication. Special attention is given to the development of a unique selling proposition tailored to the Survival Horror genre and an alternative storyline. The findings aim to enhance the competitiveness of indie developers.

Keywords: promotion strategy, Survival Horror, marketing communications, indie developers, target audience, digital platforms, competitive analysis.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	7
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ СТРАТЕГІЇ ПРОСУВАННЯ ТОВАРІВ НА РИНОК.....	9
1.1. Сутність, цілі та принципи розробки стратегії просування.....	9
1.2. Характеристика основних інструментів маркетингових комунікацій.....	15
1.3. Особливості просування комп'ютерних ігор на ринок.....	21
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ СТАНУ РИНКУ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР ТА КОНКУРЕНТНОГО СЕРЕДОВИЩА.....	29
2.1. Загальна характеристика підприємства.....	29
2.2. Стан і тенденції розвитку ринку комп'ютерних ігор.....	30
2.3. Аналіз зовнішнього маркетингового середовища підприємства	37
2.4. Аналіз конкурентів	40
2.5. Портрет цільової аудиторії та її поведінкові характеристики.....	47
2.6. SWOT-аналіз.....	50
РОЗДІЛ 3. РОЗРОБКА СТРАТЕГІЇ ПРОСУВАННЯ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ НА РИНОК.....	54
3.1. Опис нового продукту.....	54
3.2. Формування цілей та завдань стратегії просування.....	56
3.3. Вибір каналів та інструментів маркетингових комунікацій.....	58
3.4. Стратегія просування	61
3.5. Оцінка ефективності запропонованої стратегії.....	67
ВИСНОВКИ.....	73
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	75

